

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research : PAR) : กรณีศึกษา เทศบาลตำบลบ้านค้อ อ.โนนสัง จ.หนองบัวลำภู ผู้วิจัยจำแนกผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาเหตุและปัจจัยที่มีผลต่อการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. เพื่อพัฒนาการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research : PAR)
3. เพื่อนำผลไปสู่การปฏิบัติและประเมินผลต่อการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลวัตถุประสงค์ที่ 1 เหตุและปัจจัยที่มีผลต่อการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการศึกษาเหตุและปัจจัยที่มีผลต่อการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

ปฏิบัติการที่ 1. ศึกษาชุมชน

1. วิเคราะห์ศักยภาพและทุนทางสังคมของชุมชนท้องถิ่น ผู้วิจัยและทีมเก็บรวบรวมเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพจริงของชุมชน จากการสำรวจข้อมูลพื้นฐาน TCNAP และจากการเปิดเวทีให้ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและนักวิจัยได้แลกเปลี่ยน สัมภาษณ์ความคิดเห็นแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structure Interview) ภายใต้อกรอบ ประเมินพลังองค์กรชุมชนจัดการตนเองเพื่อการศึกษาของเด็กและเยาวชนมาสร้างเป็นกรอบ (Frame) เพื่อทำความรู้จักกับท้องถิ่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย ทั้งองค์กรเทศบาลตำบล ชาวบ้านที่เป็นผู้ปกครอง เด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย มีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ก. ด้านองค์กรประกอบด้านการออกแบบบริหารจัดการเพื่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน มี 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

ตัวชี้วัดที่ 1 การทบทวน เป้าหมาย วิสัยทัศน์ และแผนการจัดการองค์กรเพื่อการศึกษาของเด็กและเยาวชนเชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วม พบว่า มีคณะทำงานรับผิดชอบการบริหารจัดการองค์กรเพื่อการศึกษาของเด็กและเยาวชนที่ประกอบด้วยแกนนำในองค์กรและแกนนำจากภาคีองค์กรที่เกี่ยวข้อง มีรายงานการประเมินโครงการ เพื่อพัฒนาการศึกษาของเด็กและเยาวชน

มีระบบการจัดการข้อมูลเพื่อใช้ในการจัดทำแผนและทบทวนเป้าหมาย นโยบายร่วมกับภาควิชาการ และภาคีต่อเนื่องทุกปี

ตัวชี้วัดที่ 2 มีระบบสร้างบุคลากรทางวิชาการเพื่อพัฒนาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ พบว่า มีคณะทำงานวิชาการที่มีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน มีแผนจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ความสำเร็จและแนวทางพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัดที่ 3 มีกลไกการสื่อสารข้อมูลการจัดการการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นระบบทันต่อการเปลี่ยนแปลง พบว่า ชุมชนทั้งภายนอกและภายในชุมชนรับรู้ความก้าวหน้างานด้านการศึกษาขององค์กร

องค์ประกอบที่ 2 ข. ด้านทรัพยากรสนับสนุนเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์มี 1 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

ตัวชี้วัดที่ 4 มีระบบการจัดการทรัพยากรสนับสนุน และคู่มือ หรือแนวทางการปฏิบัติเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ พบว่า องค์กรมีการจัดสรรงบประมาณวัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินงานตามแผนงานพัฒนาการศึกษาอย่างเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 3 ค. ด้านกระบวนการ มี 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

ตัวชี้วัดที่ 5 มีกลไกการปฏิบัติงานเพื่อการศึกษาที่เป็นระบบพัฒนาต่อเนื่อง พบว่า มีการปฏิบัติและติดตามพร้อมทั้งมีการแก้ไขปัญหาการศึกษาโดยความร่วมมือของชุมชน มีการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประเมินเพื่อใช้ผลปรับปรุงพัฒนาการปฏิบัติงาน

ตัวชี้วัดที่ 6 มีระบบเรียนรู้และพัฒนาความเป็นมืออาชีพการจัดการองค์กรเพื่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน พบว่า มีเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อจัดการองค์กรเพื่อการศึกษา มีหลักสูตรเสริมทักษะการจัดการองค์กรเพื่อการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัดที่ 7 มีการเสริมแรงบุคลากรการศึกษา พบว่า ผู้บริหารองค์กรบริหารงานแบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมการพัฒนาสุขภาวะเชิงสร้างสรรค์ชัดเจน

2. สร้างกระบวนการเรียนรู้ในพื้นที่ ผู้วิจัยและทีมผู้ช่วยวิจัยลงพื้นที่เป้าหมายเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพจริงของชุมชน เพื่อทำความเข้าใจกับท้องถิ่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย ทั้งเทศบาลตำบล ชาวบ้านที่เป็นผู้ปกครอง เด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย พูดคุยเพื่อแนะนำตนเอง และวัตถุประสงค์ของการลงพื้นที่ ตลอดจนความร่วมมือที่ต้องการให้หน่วยงาน ประชาชนได้ช่วยเหลือในกิจกรรมการวิจัย ขอประสานนักวิจัยของท้องถิ่นที่มี ความรู้ ความเข้าใจและมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้เด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จากกลุ่มประชาชน

จำนวน 50 คน ซึ่งเป็นประชาชนในพื้นที่เทศบาลตำบลบ้านค้อ อ.โนนสัง จ.หนองบัวลำภูและชุมชนใกล้เคียง มีรายละเอียดดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชาชนในพื้นที่เทศบาลตำบลบ้านค้อ อ.โนนสัง จ.หนองบัวลำภูและชุมชนใกล้เคียง เพศ อายุ ระดับการศึกษา และลักษณะการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 เพศ

เพศ	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ
ชาย	13	26.00
หญิง	37	74.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 1 ข้อมูลด้านเพศของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 74.00 เป็นผู้ชาย จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 26.00

ตารางที่ 2 อายุ

อายุ	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ
6-12 ปี	10	20.00
13-18 ปี	10	20.00
19-24 ปี	2	4.00
25 -30 ปี	11	22.00
35 -40 ปี	15	30.00
45 -50 ปี	2	4.00
51 ปีขึ้นไป	-	-
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 2 ข้อมูลด้านอายุของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ระหว่าง 35 -40 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.00 รองลงมา อายุระหว่าง 25 -30 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.00 และอายุ 6-12 ปี,13-18 ปี คิดเป็นร้อยละ 20.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ
ประถมศึกษา	10	20.00
มัธยมศึกษา/ ปวช. / ปวส.	22	44.00
ปริญญาตรี	16	32.00
สูงกว่าปริญญาตรี	2	4.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 3 ข้อมูลด้านระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษา/ ปวช. / ปวส. 22 คน คิดเป็นร้อยละ 44.00 รองลงมาการศึกษาระดับปริญญาตรี 22 คน คิดเป็นร้อยละ 32.00 และการศึกษาระดับประถมศึกษา 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ลักษณะการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้วิจัยนำมาถอดบทเรียนวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 2 ด้านคือด้านเด็กและเยาวชนและด้านผู้ประกอบการ

ด้านเด็กและเยาวชน พบว่า จากการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลพื้นฐานของผู้ใช้บริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ของเทศบาลตำบล บ้านค้อ อ.โนนสัง จ.หนองบัวลำภู พบว่าอายุโดยเฉลี่ยของผู้ใช้บริการที่ได้รับการสำรวจอยู่ระหว่าง 6-12 ปี ทั้งเพศชายและเพศหญิง มีระดับการศึกษาอยู่ที่ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

การใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันโดยเฉลี่ยของผู้ใช้บริการ คือ ใช้ทุกคน มีจุดประสงค์ในการใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อประสานงาน อ่านข่าวสาร รับส่งข้อมูลข่าวสาร ค้นคว้าและข้อมูลเพื่อการศึกษา / เตรียมการสอน โดยความสามารถในการเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่บ้านเป็นส่วนมาก และสำหรับเว็บไซต์เพื่อการศึกษาที่รู้จักหรือเคยใช้งานคือ เว็บไซต์แปลภาษาและเว็บไซต์เพื่อการศึกษาที่ต้องการให้มีการพัฒนาเพิ่มเติม คือ เว็บไซต์ทางด้านกีฬา และนันทนาการเว็บไซต์ทางการประดิษฐ์และคิดสร้างสรรค์โดยเฉลี่ย

ประเภทโซเชียลเน็ตเวิร์คที่นิยมใช้เป็นประจำโดยเฉลี่ย คือ Youtube (ยูทูป) Facebook (เฟสบุ๊ค) Line (ไลน์) ซึ่งมีจุดประสงค์ของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คดังกล่าวเพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง มีความถี่ ใ้การใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คทุกวันโดยเฉพาะในช่วงเวลา 16.00น.-23.00 น. ผ่านโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน และสถานที่ให้บริการการเข้าถึงโซเชียลเน็ตเวิร์คเป็นประจำ คือ โรงเรียน บ้าน สำหรับปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คโดยเฉลี่ย คือ ขาวมีข้อมูลไม่น่าเชื่อถือ ปัญหาข่าวเท็จ ขาวลวง หรือพบเพจซ้ำซ้อน ขาวสารไม่อัปเดต รวมไปถึงประสิทธิภาพของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความสามารถในการเข้าถึงเครือข่าย

อินเทอร์เน็ต และแนวทางปรับปรุงและแก้ไขการเข้าถึงบริการเครือข่ายโซเชียลเน็ตเวิร์คของผู้ใช้บริการคือต้องการให้มีการจัดอบรมและให้ความรู้ในการเข้าถึงบริการอินเทอร์เน็ตในพื้นที่ดังกล่าว

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของเด็กและเยาวชนที่ต้องการให้เกิดขึ้น

1. วิธีการสืบค้นข้อมูลในการทำการบ้าน
2. วิธีการสอนเล่นฟุตบอล
3. วิธีสร้างรายได้ผ่านออนไลน์
4. ข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทาง , ค้นหาตำแหน่ง
5. ปรึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในร่างกาย
6. วิธีสอนแต่งรูป , วาดการ์ตูน
7. วิธีการสอนชกมวย
8. แหล่งหางานของบริษัทหรือหน่วยงาน
9. เรียนภาษาผ่านสื่อออนไลน์
10. ขายของที่ไม่ใช้แล้วผ่านออนไลน์
11. สืบค้นแหล่งศึกษาต่อ
12. แขนงนำเยาวชน
13. โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างความรู้
14. ค่ายจัดอบรม แนะนำความรู้

ด้านผู้ปกครอง พบว่า จากการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลพื้นฐานของผู้ปกครองในการใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ของเทศบาลตำบล บ้านค้อ อ.โนนสัง จ.หนองบัวลำภู พบว่าอายุโดยเฉลี่ยของผู้ปกครองที่ได้รับการสำรวจอยู่ระหว่าง 35 – 40 ปี มีระดับการศึกษาอยู่ที่ระดับมัธยมศึกษา และปริญญาตรี มีสถานภาพสมรสแล้วและอาชีพส่วนมากเป็นข้าราชการในพื้นที่

การใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันโดยเฉลี่ยมีการใช้ทุกคน ซึ่งจุดประสงค์ในการเข้าใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อประสานงานและอ่านข่าวสาร สำหรับการแนะนำบุตรหลานในการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้เหมาะสมโดยผ่านทางด้านการดูแลให้คำแนะนำในขณะที่บุตรหลานใช้งานและการตั้งกฎกับบุตรหลานในการใช้ มีการส่งเสริมการใช้งานด้วยการแนะนำเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการศึกษาเป็นหลัก รวมไปถึงมีการส่งเสริมความรู้ของตนเองในการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยการเรียนรู้การใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตร่วมกับบุตรหลานไปด้วย

ความนิยมในการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของผู้ปกครองโดยเฉลี่ยคือใช้ Facebook , line, YouTube เป็นส่วนมาก โดยมีจุดประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิงและดูข้อมูลข่าวสาร มีความถี่ที่ใช้งานโดยเฉลี่ย คือ ทุกวันโดยเฉพาะในช่วงเวลา 12.00น. -18.00 น. ซึ่งนิยมใช้สืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ Google ผ่านทางด้านโทรศัพท์มือถือ และมีร้านอินเทอร์เน็ตที่เข้าใช้บริการในชุมชน สำหรับปัญหาที่พบจากการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ ปัญหาข่าวเท็จข่าวลวง หรือเพจซ้ำซ้อน ข่าวสารไม่อัปเดตและปัญหาประสิทธิภาพของเครือข่ายในการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ สำหรับแนวทางปรับปรุงและแก้ไขการเข้าถึงบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของผู้ปกครอง คือ ควรมีการจัดอบรมและให้ความรู้ในการเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของผู้ปกครองและคนในพื้นที่

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ปกครอง

การให้คำแนะนำของผู้ปกครองต่อการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของเด็กด้าน การศึกษาด้วยการแนะนำเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่เป็นความรู้แก่เด็กเป็นครั้งคราว เปิดโอกาสให้เด็กสืบค้น ข้อมูลหรือความรู้ด้วยตัวเองแต่มีการกำกับดูแลการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของเด็ก รวมไปถึงการ สังเกตพฤติกรรมของเด็กต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตว่ามีความเหมาะสมหรือไม่พร้อมให้คำแนะนำแก่ เด็ก ซึ่งพฤติกรรมการใช้งานของเด็กมีใช้งานเพื่อความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ ติดสื่อโซเชียลเป็นส่วนมาก และพฤติกรรมการต่อรองด้วยแนวทางที่รุนแรงในการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พฤติกรรมดังกล่าว อาจเป็นผลสืบเนื่องมาจากสาเหตุของการขาดการดูแลจากพ่อแม่ผู้ปกครองอย่างใกล้ชิดเพราะความจำ เป็นด้านเศรษฐกิจที่ส่งผลให้การดูแลเด็กของพ่อแม่ผู้ปกครองลดลงในปัจจุบัน และพฤติกรรมการ ตามใจลูกของพ่อแม่ผู้ปกครอง กระแสนิยมในช่วงอายุของเด็ก การหลีกเลี่ยงจากสภาวะความกดดัน จากครอบครัวเพื่อนและสังคม รวมไปถึงภาวะซึมเศร้าในตัวเด็กที่มีผลต่อพฤติกรรมดังกล่าวในช่วงต้น ของเด็กได้

สำหรับแนวทางป้องกันและแก้ไขในเบื้องต้นคือการให้คำแนะนำ การกำกับดูแลการ ใช้งานอินเทอร์เน็ตและระยะเวลาที่เหมาะสมต่อเด็ก การติดตั้งอินเทอร์เน็ตที่บ้านเพื่อให้ง่ายต่อการ ดูแลของผู้ปกครอง การที่พ่อแม่ผู้ปกครองพยายามศึกษาและเข้าถึงความต้องการการใช้งาน อินเทอร์เน็ตควบคู่ไปกับเด็ก การตั้งกฎกติกาในการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต และการใช้เวลากับเด็กให้ มากขึ้นผ่านการพูดคุยการทำกิจกรรมที่สามารถช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในเด็กได้ในเบื้องต้น ซึ่งแนวทางดังกล่าวนี้จะก่อให้เกิดผลสำเร็จได้จริง คือผู้ปกครอง ครอบครัวต้องตระหนักและให้ความ สนใจต่อพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กให้มากยิ่งขึ้น การที่ชุมชนควรหันมามองปัญหา ดังกล่าวควรได้รับการป้องกันและแก้ไขร่วมกัน การให้หน่วยงานเข้ามากำกับดูแล และการอบรมให้ ความรู้ทั้งตัวเด็กและพ่อแม่ผู้ปกครอง และการดำเนินงานที่คาดว่าจะเป็นไปได้ คือจะต้องผ่านการ ประชาสัมพันธ์ ผ่านตัวแทนเด็กและผู้ปกครอง และการระบุปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไขให้คนในชุมชน ได้รับทราบ

สำหรับเป้าหมายการส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อได้รับความรู้และข้อมูลการใช้งาน อินเทอร์เน็ตในเบื้องต้น ทราบข้อดีและข้อเสียในการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้มีความรู้เท่า ทันการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กและผู้ปกครองที่เพิ่มมากขึ้น การได้รับการกำกับดูแลจากหน่วยงาน หรือแกนนำผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และความสามารถในการต่อยอดจากโครงการดังกล่าวสู่การสร้างรายได้ การรักษา การมีอาชีพ และการออกแบบสิ่งต่างๆที่ได้จากการมีความรู้ด้านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังกล่าว

3. การวิเคราะห์ปัญหาและการแก้ปัญหาโดยชุมชน ผู้วิจัยและทีมผู้ช่วยวิจัยนำ

ข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่ มาทำการวิเคราะห์หัตถ์ภาพชุมชน SWOT โดยผู้วิจัยนำจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้น มาร่วมกันวิเคราะห์ และใช้ในการกำหนดงานหลักว่าควรเริ่มงาน ไต่ก่อนหลังตามความสำคัญ เพื่อทราบปัญหาของการปฏิบัติงาน และกระบวนการแก้ไข โดยผ่านการ อภิปรายปัญหา โดยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) เสนอเป็นความเรียง ซึ่งจะ

แนวทางของการพัฒนาและเป็นพื้นฐานข้อมูลนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนาวางแผนและปฏิบัติต่อไป มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4 วิเคราะห์กลยุทธ์ กลยุทธ์ SO (การใช้จุดแข็งเกาะกุมโอกาส)

Strength (จุดแข็ง)	Opportunities (โอกาส)	SO Strategies
S1 การให้ความร่วมมือของชุมชน เช่น การเข้าร่วมประชุม การเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน	O1 การมีหน่วยงานเข้ามากำกับดูแล และส่งเสริมการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน O2 องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสนับสนุนและให้ความสำคัญต่อการให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน เห็นได้จากการส่งเจ้าหน้าที่จากท้องถิ่นเข้ามาอบรมและมีความต้องการให้หน่วยงานเข้าไปพัฒนาการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน	SO1 เพิ่มประสิทธิภาพการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ SO2 เพิ่มประสิทธิภาพโครงสร้าง และเครือข่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเชิงรุกในชุมชน (การส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชน) SO3 ขับเคลื่อนการดำเนินงานของภาคีเครือข่ายเพื่อนำไปสู่ศูนย์เรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (การจัดการการเรียนรู้เด็กและเยาวชนโดยชุมชนตนเองได้)
S2 ความตระหนักของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน		
S3 การให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตแก่บุตรหลาน		
S4 การที่แกนนำเล็งเห็นถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ควรได้รับการแก้ไขผ่านการประชาสัมพันธ์ ผ่านตัวแทนเด็กและผู้ปกครอง และการอบรมให้ความรู้	O3 ภาครัฐให้การส่งเสริมและสนับสนุนการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น เน็ตประชารัฐ	
S5 ผู้นำชุมชนและประชาชนในหมู่บ้านมีความสามัคคีกันมีความทุ่มเทและตั้งใจในการทำงาน		
S7 ผู้นำชุมชน กรรมการหมู่บ้าน และแกนนำกลุ่มต่างๆ ได้รับการฝึกอบรมและศึกษาดูงานจากการสนับสนุนจากภาครัฐอย่าง		

ต่อเนื่อง S8 ผู้ใช้บริการมีความ ต้องการรับความรู้เกี่ยวกับ การใช้งานเครือข่าย อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น		
--	--	--

จากตารางที่ 4 ข้อมูลการวิเคราะห์กลยุทธ์ กลยุทธ์ SO (การใช้จุดแข็งเกาะกุมโอกาส) พบว่า แนวทางในการพัฒนาที่น่าจะเกิดขึ้นในพื้นที่ คือ ขับเคลื่อนการดำเนินงานของภาคีเครือข่ายเพื่อนำไปสู่ศูนย์เรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (การจัดการการเรียนรู้เด็กและเยาวชนโดยชุมชนตนเองได้) มีเครือข่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเชิงรุกในชุมชน และเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 5 กลยุทธ์ ST (การใช้จุดแข็งหลีกเลี่ยงอุปสรรค)

Strength (จุดแข็ง)	Threat (ภัยคุกคาม)	ST Strategies
S1 การให้ความร่วมมือ ของชุมชน เช่น การเข้าร่วม ประชุม การเสนอความ คิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตใน ชุมชน	T1 คนในชุมชนส่วนใหญ่ยังไม่ ตระหนักถึงปัญหาการใช้งาน อินเทอร์เน็ต กระทั่งพฤติกรรม การใช้งานอินเทอร์เน็ตในทางที่ ผิดของเด็ก T2 การดำเนินงานทางด้านการ ให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร	ST1 เพิ่มประสิทธิภาพการใช้ ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศใน การส่งเสริมการเรียนรู้ให้มี ประสิทธิภาพสร้างความเข้าใจ การใช้อินเทอร์เน็ตที่ถูกต้อง เหมาะสม
S2 ความตระหนักของ ผู้ประกอบการต่อพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ของบุตรหลาน	T3 การจัดสรรงบประมาณใน การดูแลในส่วนของ การให้บริการเครือข่ายทาง อินเทอร์เน็ตยังไม่เพียงพอ	ST2 พัฒนาเครือข่าย แกนนำ ผู้ประกอบการ ให้คำแนะนำ เกี่ยวกับการใช้เครือข่าย อินเทอร์เน็ตให้มีประสิทธิภาพ
S3 การให้คำแนะนำ เกี่ยวกับการใช้เครือข่าย อินเทอร์เน็ตแก่บุตรหลาน		ST3 ใช้ศักยภาพในชุมชน ขับเคลื่อนการดำเนินงาน ของ ภาคีเครือข่ายในชุมชนโดย ชุมชน
S4 การที่แกนนำเล็งเห็นถึง พฤติกรรมที่เป็นปัญหาใน การใช้เครือข่าย อินเทอร์เน็ตที่ควรได้รับการ แก้ไขผ่านการ ประชาสัมพันธ์ ผ่านตัวแทน		

<p>เด็กและผู้ปกครอง และการอบรมให้ความรู้</p> <p>S5 ผู้นำชุมชนและประชาชนในหมู่บ้านมีความสามัคคีกันมีความทุ่มเทและตั้งใจในการทำงาน</p> <p>S7 ผู้นำชุมชน กรรมการหมู่บ้าน และแกนนำกลุ่มต่างๆ ได้รับการฝึกอบรมและศึกษาดูงานจากการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างต่อเนื่อง</p> <p>S8 ผู้ใช้บริการมีความต้องการรับความรู้เกี่ยวกับการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น</p>		
--	--	--

จากตารางที่ 5 ข้อมูลกลยุทธ์ ST (การใช้จุดแข็งหลีกเลี่ยงอุปสรรค) พบว่า การดำเนินงานทางด้านการให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร คนในชุมชนส่วนใหญ่ยังไม่ตระหนักถึงปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ต กระทั่งพฤติกรรมกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดของเด็กแนวทางในการพัฒนาที่เกิดขึ้นในพื้นที่ คือพัฒนาเครือข่าย แกนนำผู้ปกครอง ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสร้างความเข้าใจการใช้อินเทอร์เน็ตที่ถูกต้องเหมาะสม

ตารางที่ 6 กลยุทธ์ WO (เอาชนะจุดอ่อนโดยอาศัยโอกาส)

Weakness (จุดอ่อน)	Opportunities (โอกาส)	WO Strategies
<p>W1 การให้บริการของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชนยังไม่ครอบคลุม</p> <p>W2 หน่วยงานในพื้นที่ยังไม่สามารถกำกับดูแลการให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชนได้</p> <p>W3 การขาดการดูแลเอาใจใส่</p>	<p>O1 การมีหน่วยงานเข้ามากำกับดูแล และส่งเสริมการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน</p> <p>O2 องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสนับสนุนและให้ความสำคัญต่อการให้บริการเครือข่าย</p>	<p>WO1 พัฒนาคุณภาพระบบบริการและการเข้าถึงบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชนได้ให้มีประสิทธิภาพ</p> <p>WO2 พัฒนาศักยภาพและสร้างทีมในการสร้างองค์ความรู้เชิงรุกในชุมชน (การส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชน)</p>

<p>ของผู้ปกครอง เนื่องด้วยสภาพเศรษฐกิจที่เป็นตัวผลักดันให้ผู้ปกครองต้องออกไปทำงานต่างถิ่น</p> <p>W4 ผู้ปกครองและเด็กยังไม่มีความรู้ที่ถูกต้องในการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต</p>	<p>อินเทอร์เน็ตในชุมชน เห็นได้จากการส่งเจ้าหน้าที่จากท้องถิ่นเข้ามาอบรมและมีความต้องการให้หน่วยงานเข้าไปพัฒนาการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน</p> <p>O3 ภาครัฐให้การส่งเสริมและสนับสนุนการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น เน็ตประชารัฐ</p>	
---	---	--

จากตารางที่ 6 ข้อมูลกลยุทธ์ WO (เอาชนะจุดอ่อนโดยอาศัยโอกาส) พบว่า โอกาสของชุมชนในพื้นที่ คือ การมีหน่วยงานเข้ามากำกับดูแล และส่งเสริมการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน ที่สามารถนำไปสู่แนวทางการพัฒนาคุณภาพระบบ บริการและการเข้าถึงบริการ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน ได้ให้มีประสิทธิภาพ พัฒนาศักยภาพและสร้างทีมในการสร้างองค์ความรู้ เชิงรุกในชุมชน (การส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชน)

ตารางที่ 7 กลยุทธ์ WT (ลดจุดอ่อนและหลีกเลี่ยงอุปสรรค)

Weakness (จุดอ่อน)	Threat (ภัยคุกคาม)	WT Strategies
<p>W1 การให้บริการของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชนยังไม่ครอบคลุม</p> <p>W2 หน่วยงานในพื้นที่ยังไม่สามารถกำกับดูแลการให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชนได้</p> <p>W3 การขาดการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง เนื่องด้วยสภาพเศรษฐกิจที่เป็นตัวผลักดันให้ผู้ปกครองต้องออกไปทำงานต่างถิ่น</p> <p>W4 ผู้ปกครองและเด็กยังไม่มีความรู้ที่ถูกต้องในการใช้งาน</p>	<p>T1 คนในชุมชนส่วนใหญ่ยังไม่ตระหนักถึงปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ต กระทั่งพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดของเด็ก</p> <p>T2 การดำเนินงานทางด้านการให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร</p> <p>T3 การจัดสรรงบประมาณในการดูแลในส่วนของการให้บริการเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ตยังไม่เพียงพอ</p>	<p>WT1 พัฒนาคุณภาพระบบบริการและการเข้าถึงบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน ติดตามประเมินผลการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพ</p>

เครือข่ายอินเทอร์เน็ต		
-----------------------	--	--

จากตารางที่ 7 ข้อมูลกลยุทธ์ WT (ลดจุดอ่อนและหลีกเลี่ยงอุปสรรค) พบว่า การให้บริการของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชนยังไม่ครอบคลุม หน่วยงานในพื้นที่ยังไม่สามารถกำกับดูแลการให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชนได้ การขาดการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง เนื่องด้วยสภาพเศรษฐกิจที่เป็นตัวผลักดันให้ผู้ปกครองต้องออกไปทำงานต่างถิ่น ผู้ปกครองและเด็กยังไม่มีความรู้ที่ถูกต้องในการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แนวทางการพัฒนา คือการพัฒนาคุณภาพระบบบริการและการเข้าถึงบริการ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน ติดตามประเมินผลการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพ พัฒนาเครือข่าย แคนนำผู้ปกครอง ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 8 การกำหนดกลยุทธ์จาก SWOT analysis TOWS Matrix

<p style="text-align: center;">SO Strategies (รุกไปข้างหน้า)</p> <p>SO1 เพิ่มประสิทธิภาพการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ</p> <p>SO2 เพิ่มประสิทธิภาพโครงสร้าง และเครือข่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเชิงรุกในชุมชน (การส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชน)</p> <p>SO3 ขับเคลื่อนการดำเนินงาน ของภาคีเครือข่ายเพื่อนำไปสู่ศูนย์เรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (การจัดการการเรียนรู้เด็กและเยาวชนโดยชุมชนตนเองได้)</p>	<p style="text-align: center;">WO Strategies (พัฒนาภายใน)</p> <p>WO1 พัฒนาคุณภาพระบบ บริการและการเข้าถึงบริการ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชนได้ให้มีประสิทธิภาพ</p> <p>WO2 พัฒนาศักยภาพและสร้างทีมในการสร้างองค์ความรู้ เชิงรุกในชุมชน (การส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชน)</p>
<p style="text-align: center;">ST Strategies (สร้างพันธมิตร)</p> <p>ST1 เพิ่มประสิทธิภาพการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสร้างความเข้าใจการใช้อินเทอร์เน็ต ที่ถูกต้อง เหมาะสม</p> <p>ST2 พัฒนาเครือข่าย แคนนำผู้ปกครอง ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้มีประสิทธิภาพ</p> <p>ST3 ใช้ศักยภาพในชุมชนขับเคลื่อนการดำเนินงาน ของภาคีเครือข่ายในชุมชนโดยชุมชน</p>	<p style="text-align: center;">WT Strategies (ปรับเปลี่ยน)</p> <p>WT1 พัฒนาคุณภาพระบบ บริการและการเข้าถึงบริการ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชน ติดตามประเมินผลการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพ</p>

จากตารางที่ 8 ข้อมูลการกำหนดกลยุทธ์จาก SWOT analysis TOWS Matrix พบว่า กลยุทธ์ในการพัฒนาส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ คือการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ เพิ่มประสิทธิภาพโครงสร้าง และเครือข่ายขับเคลื่อนการดำเนินงานส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ สร้างความเข้าใจการใช้อินเทอร์เน็ตที่ถูกต้อง เหมาะสม

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลวัตถุประสงค์ที่ 2 การพัฒนากลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research : PAR)

ผลการศึกษาการพัฒนากลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research : PAR) ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

ปฏิบัติการที่ 2 พัฒนากลไกการขับเคลื่อน

ผู้วิจัยใช้กระบวนการ PAOR ซึ่งเป็นกรวิจัยที่สะท้อนผลการปฏิบัติงานประจำวันจรดลวด 4 ขั้นตอน ตามแนวคิดของ เคมมิส และแมกทากาท (Kemmis; & Mc Taggart. 1990) มีรายละเอียดดังนี้

1. ขึ้นวางแผน (Plan) ประกอบด้วย

การสนทนากลุ่มโดย ผู้วิจัยนำผลการศึกษาชุมชนมาใช้ในการสนทนากลุ่ม เพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและโครงการ และทำความเข้าใจกับชุมชนเกี่ยวกับวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม รวมทั้งเพื่อกำหนดขั้นตอนที่สำคัญในการทำงานร่วมกัน เพื่อให้ทุกคนในกลุ่มได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันตัดสินใจ ซึ่งมีขั้นตอนสำคัญ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดวิสัยทัศน์

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้วิธีระดมความคิด ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับแกนนำชุมชน หน่วยงานภาครัฐภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ในพื้นที่เทศบาลตำบลบ้านคือ อ.โนนสัง จ.หนองบัวลำภูและชุมชนใกล้เคียง เพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายและทิศทางในการพัฒนาการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

เนื่องจากสภาพปัญหาของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ไม่ค่อยมีความรุนแรงมากนัก ชุมชนและเทศบาลตำบลได้ดำเนินการด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง การประชุมระดมความคิดเห็นของชาวบ้านมีทั้งเป็นทางการและแบบไม่เป็นทางการ ส่วนที่เป็นทางการนั้นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นได้จัดทำประชาคมอย่างสม่ำเสมอเพื่อรับฟังปัญหาของชุมชน รวมทั้งขอความคิดเห็นใน

เรื่องต่างๆ หากมีเรื่องเร่งด่วน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจะใช้รถประชาสัมพันธ์ให้ชาวบ้านทราบ เพื่อมาร่วมประชุมที่หอประชุมของทางเทศบาลตำบล ส่วนการปรึกษาหารืออย่างไม่เป็นทางการของชาวบ้าน ชาวบ้านจะร่วมพูดคุยกันตาม แหล่งเรียนรู้ชุมชน หรือบ้านผู้นำชุมชนในโอกาสต่างๆ เนื่องจากคนในชุมชนไปมาหาสู่กันอยู่เสมอ ทำให้คณะผู้วิจัยได้จัดประชุมกลุ่มย่อยเพื่อเสนอผลการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนและความต้องการของชุมชนในการกำหนดวิสัยทัศน์เพื่อหรือแนวทางปฏิบัติ ในการพัฒนากลไกการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

2. กำหนดงานหลักที่ต้องปฏิบัติ

โดยผู้วิจัยนำ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้น มาร่วมกันวิเคราะห์ และใช้ในการกำหนดงานหลักว่าควรเริ่มงานใดก่อนหลังตามความสำคัญ ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์ใช้ตามโครงสร้างพื้นฐาน 7S ของแมคคินซี(McKinsey) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 9 7 s model

7 s model	mechanism	สิ่งที่ต้องปฏิบัติ
Strategy	แผนงาน/กลยุทธ์ การพัฒนา	<ol style="list-style-type: none"> 1. จัดแผนกลยุทธ์ขององค์กร ด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน มีความชัดเจน ครอบคลุม และมีความสอดคล้องกับความต้องการและยุทธศาสตร์ 2. การปฏิบัติตามแผนให้ครบถ้วน มีการติดตามประเมินผลปฏิบัติการอย่างต่อเนื่อง 3. มีผู้รับผิดชอบหลักแต่ละแผนกลยุทธ์ 4. แผนพัฒนาเชื่อมโยงไปถึงบทบาทแกนนำหรือเครือข่ายเด็กและเยาวชน
Structure	โครงสร้างชุมชน/องค์กร	<ol style="list-style-type: none"> 1. โครงสร้างองค์กรเน้นการมีส่วนร่วม ของบุคลากร 2. ขอบเขตงานรับผิดชอบมีความชัดเจน และเป็นลายลักษณ์อักษร 3. กลไกคณะกรรมการชุมชน 4. การสร้างภาคีเครือข่ายการพัฒนาในการดำเนินงานพัฒนา

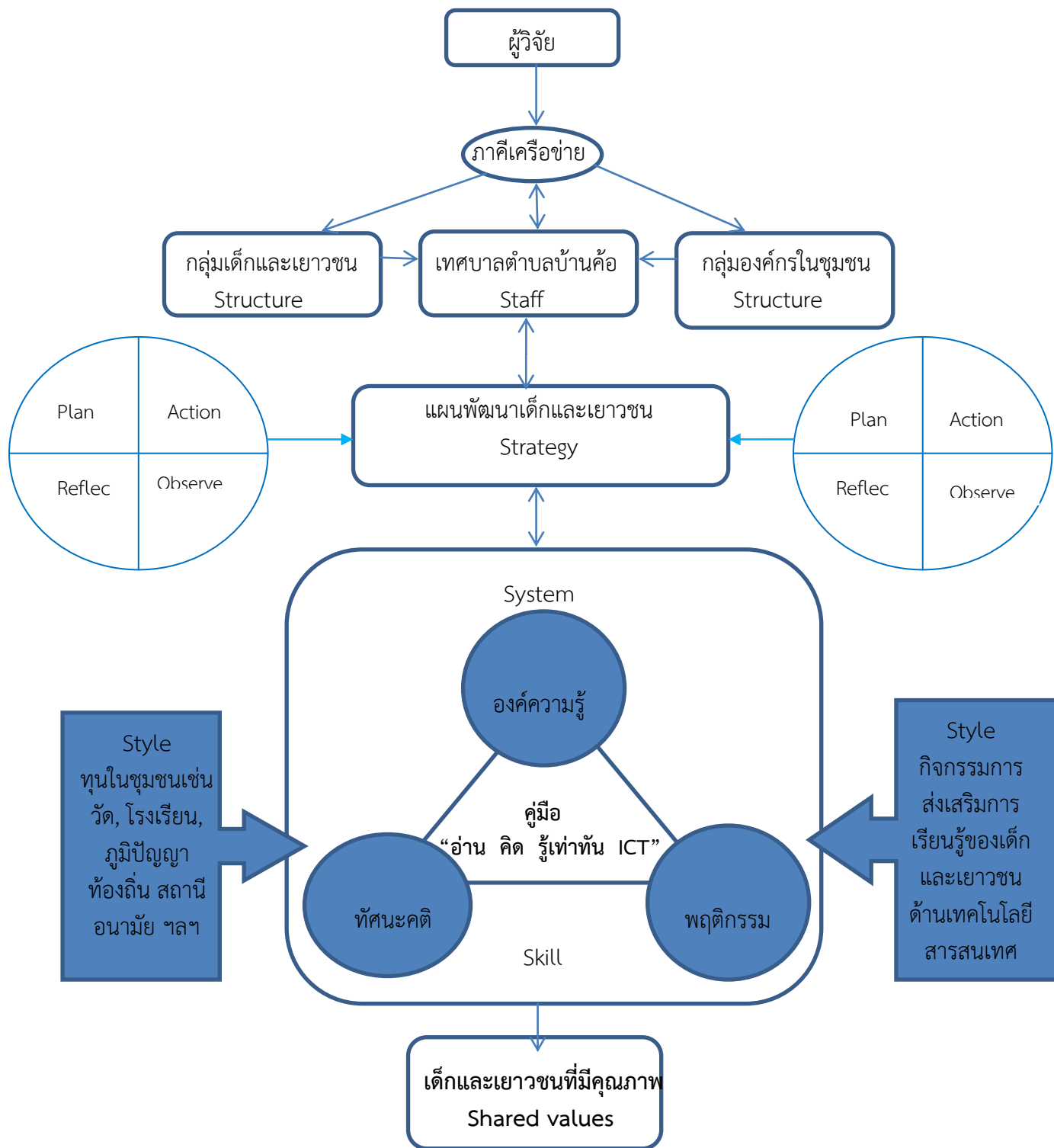
		เด็กและเยาวชนโดย อาศัยกลไกของสภาเด็กและเยาวชน
System	<p>การบริหารจัดการ</p> <p>การระดมความร่วมมือจากทุกภาค ส่วน</p> <p>การเสริมพลัง อำนาจการมีส่วนร่วม ของกลุ่มเด็กและเยาวชน</p>	<p>1. สร้างสรรค์นวัตกรรมจากความ ร่วม มือของคน ในชุมชน</p> <p>2. ใช้สภาเด็กและเยาวชนเป็นกลไกในการขับเคลื่อนงานเพื่อรวมกลุ่มเด็กและเยาวชน อย่างเป็นทางการ เป็นกลไก ในการขับเคลื่อนงานด้านเด็ก และเยาวชน</p> <p>3. เน้นกิจกรรมที่เสริมความเข้มแข็งของครอบครัว</p>
Staff	<p>บุคลากรในชุมชน</p> <p>การมีส่วนร่วม</p>	<p>1.การดำเนิน โครงการต่างๆ ของสภาเด็กและเยาวชนโดยอาศัยการมีส่วนร่วมของกลุ่มและองค์กรต่างๆ ในชุมชน เช่น ชมรม กลุ่ม โรงเรียน วัด และหน่วยงานของรัฐภายในพื้นที่ นอกจากนั้นยังมีการสร้างภาคีเครือข่ายกับหน่วยงานภายนอก เช่น มูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชน</p>
Skill	ทักษะการเรียนรู้ของชุมชน	<p>1.ลักษณะของกิจกรรมในการพัฒนาเด็กและเยาวชนประกอบด้วย การฝึกอบรม การบรรยายให้ความรู้ คู่มือการเรียนรู้ การถ่ายทอดความรู้ จาก ภูมิ ปัญญา ท้องถิ่น การศึกษาหาความรู้และการฝึกฝนให้เกิดทักษะจนเกิดความชำนาญ และการศึกษาดูงานจากแหล่งเรียนรู้ในโอกาสต่างๆ</p>
Style	<p>วิถีชุมชน</p> <p>องค์ประกอบด้านประเพณีวัฒนธรรมและความเชื่อใน</p>	<p>1. ชุมชนมีพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันอย่าง หลากหลาย มีการทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อ</p>

	ชุมชน	สร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างวัย ดังนั้น จึงเป็นการใช้พื้นที่เรียนรู้ ร่วมกัน แหล่งเรียนรู้ชุมชนของ แต่ละหมู่บ้าน หอประชุม เทศบาลตำบล จึงเป็นพื้นที่ของ คนในชุมชนที่ใช้ในการทำ กิจกรรมต่างๆ โดยกิจกรรม ต่างๆ เหล่านั้น มักจะการใช้การมี ส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน ด้วย
Shared values	ค่านิยมร่วมกัน	1.สร้างความตระหนักให้ผู้นำ และ บุคลากรในพื้นที่ รวมทั้ง ชุมชนเห็นความสำคัญของการ พัฒนาเด็กและเยาวชน 2.สร้างการมีส่วนร่วมของ ชุมชน 3.ชุมชนมีความเข้มแข็ง ช่วย ขับเคลื่อนงานด้วยตนเอง 4.การสร้างกฎระเบียบและ แนวปฏิบัติที่ชัดเจน หรือ “นโยบายสาธารณะ” เพื่อเป็น ข้อตกลงร่วมกันของคนในชุมชน ทำให้เกิดผลงานอย่างต่อเนื่อง

3. กำหนดภาระหน้าที่

โดยผู้วิจัย ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับแกนนำชุมชน หน่วยงาน
ภาครัฐภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ทำการตกลงในเรื่องบทบาทตาม
ความเหมาะสม ความพอใจและความถนัด ของแต่ละฝ่าย

รูปแบบและบทบาทของเทศบาลตำบลบ้านค้อในการพัฒนาเด็กและเยาวชนดังนี้



ภาพประกอบที่ 7 แสดงรูปแบบกลไกการขับเคลื่อนโดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

4. กำหนดวิธีดำเนินการ

หลังจากกำหนดภาระหน้าที่ ผู้วิจัย ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับแกนนำชุมชน หน่วยงานภาครัฐภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ร่วมกันกำหนดวิธีการดำเนินการเพื่อให้สอดคล้องและไม่ซ้ำซ้อนกัน

จากรูปแบบและบทบาทของเทศบาลตำบลบ้านค้อในการพัฒนาเด็กและเยาวชนและการประชุมกลุ่มย่อย พบว่า ภาคีเครือข่ายที่เป็นกลไกการจัดการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ประกอบด้วยบุคคลที่ทำหน้าที่แตกต่างกันดังนี้

- 1) ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับแกนนำชุมชน
- 2) กลุ่มเด็กและเยาวชน
- 3) กลุ่มองค์กรในชุมชน
- 4) กลุ่มนักวิจัยในพื้นที่

4.1 ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับแกนนำชุมชน ประกอบด้วย ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ตัวแทนแกนนำชุมชน ซึ่งมีบทบาทเป็นผู้นำภาคีเครือข่ายเพื่อให้โครงสร้างการดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้มีความยั่งยืน มีบทบาทหน้าที่ดังนี้

4.1.1 ประสานความร่วมมือ ร่วมคิด ร่วมรับผลประโยชน์ ร่วมเรียนรู้ ร่วมแบ่งปัน ระหว่างภาคีเครือข่าย

4.1.2 สร้างความรัก ความผูกพัน และความเชื่อถือ ศรัทธา รวมทั้งติดต่อสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน

4.1.3 วางแผน กำกับ ติดตาม และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ระหว่างภาคีเครือข่ายและเชื่อมต่อกับภาคีเครือข่ายอื่นๆ

4.1.4 เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคนในชุมชนและภาคีเครือข่าย

4.2 กลุ่มเด็กและเยาวชน แกนนำ สภาเด็กและเยาวชน ซึ่งมีบทบาทเป็นสมาชิกภาคีเครือข่าย คือบุคคลที่สมัครใจเข้าร่วมกลุ่มเครือข่ายการจัดการเรียนรู้ เป็นแกนนำในสภาเด็กและเยาวชนเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับเครือข่าย มีบทบาทหน้าที่ดังนี้

4.2.1 ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ข้อตกลงของภาคีเครือข่าย

4.2.2 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมของเครือข่าย

4.2.3 เสนอแนวทางการพัฒนาเครือข่ายการจัดการเรียนรู้

4.2.4 ตรวจสอบการดำเนินงานของเครือข่ายการจัดการเรียนรู้

4.2.5 ยอมรับ เข้าใจ เป้าหมาย และสนับสนุนในการร่วมตัวเพื่อพัฒนา

4.3 กลุ่มองค์กรในชุมชน หน่วยงานภาครัฐภาคเอกชน ประกอบด้วย ตัวแทนโรงเรียน กลุ่มผู้ปกครอง มูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชน ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯในพื้นที่ สยามบรมราชกุมารีซึ่งมีบทบาทเป็นผู้ที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างภาคีเครือข่าย สนับสนุน ส่งเสริมทรัพยากรการจัดการเรียนรู้ในชุมชน มีบทบาทหน้าที่ดังนี้

4.3.1 เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกภาคีเครือข่ายกับสมาชิกนอกภาคีเครือข่าย

4.3.2 สร้างความสัมพันธ์กับคนในชุมชน ผู้ปกครอง เด็กและเยาวชน เพื่อ

ขยายฐานสมาชิก

4.3.3 เป็นที่ปรึกษาของสมาชิกภาคีเครือข่ายในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง สมาชิกไปยัง Node และ Network อื่น ๆ

4.3.4 ติดต่อประสานสายสัมพันธ์ของ Node แต่ละ Node ของภาคีเครือข่าย

4.3.5 สนับสนุน ส่งเสริมทรัพยากรการจัดการเรียนรู้ในชุมชนทั้งในด้านแหล่งเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นต้น

4.4 กลุ่มนักวิจัยในพื้นที่ ประกอบด้วยนักพัฒนาชุมชน ซึ่งมีบทบาทเป็นผู้จัดการเครือข่าย เป็นบุคคลที่ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของภาคีเครือข่ายการจัดการส่งเสริมการเรียนรู้ มีบทบาทหน้าที่ดังนี้

4.4.1 บริหารจัดการเครือข่ายให้ดำรงอยู่อย่างยั่งยืน

4.4.2 ทำหน้าที่เป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกในการประสานให้เกิดการจัดการเรียนรู้ระหว่างสมาชิกเครือข่าย

4.4.3 สร้างระบบแผนที่ชุมชนเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยง Nodes แต่ละ Nodes ของเครือข่าย

4.4.4 ประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ ความรู้ของเครือข่ายไปยังพื้นที่อื่นๆ

4.4.5 แสวงหาต้นแบบที่จะเป็นแกนนำ การจัดการเรียนรู้ของชุมชนเพื่อความยั่งยืน

4.4.6 ประเมินจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาส และอุปสรรคของการดำเนินงานภาคีเครือข่าย เพื่อกำหนดยุทธศาสตร์ให้ชุมชนมีความเข้มแข็ง สร้างสรรค์นวัตกรรมจากความร่วมมือของคนในชุมชน

2.2 ชั้นลงมือปฏิบัติ (Action)

หลังจากที่ได้กำหนดเป้าหมายและวิธีในการดำเนินงานแล้ว ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับแกนนำชุมชน หน่วยงานภาครัฐภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน และผู้วิจัย ร่วมกันดำเนินการตามแผนงานที่กำหนดไว้ทั้งนี้อาจยืดหยุ่นได้โดยพิจารณาของคณะกรรมการ

การสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนของพื้นที่ โดยการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อความชัดเจนในการดำเนินงานและการติดตามประเมินผล ซึ่งเน้นในเรื่องของการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะชีวิตในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ บทบาท สิทธิหน้าที่ของเด็กและเยาวชนที่สมควรได้รับตามกฎหมาย พื้นที่สำหรับการแสดงออกในทางสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชน การมีส่วนร่วมในการดำเนินการตามแผน จากแนวคิดของการพัฒนาเด็กและเยาวชนในชุมชนของนายก ทต. นำมาสู่การจัดทำแผนพัฒนาส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน มีการประชุมครั้งแรก ณ ทต.บ้านค้อ โดยมีภาคีเครือข่าย ประกอบด้วย ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ตัวแทนแกนนำชุมชน ตัวแทน

ผู้ปกครอง โรงเรียน มูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชน ตัวแทนกลุ่มเด็กและเยาวชน ผู้นำสภาเด็กและเยาวชน นักพัฒนาชุมชนที่เป็นนักวิจัยในพื้นที่ และทีมผู้วิจัย ร่วมระดมความคิดเห็นว่า แผนการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลจากการมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมความคิดเห็น ต่อสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวกับแผนการส่งเสริมการเรียนรู้เด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่ามี ประเด็นสำคัญๆ ดังนี้ 1) เด็กและเยาวชนไม่มีองค์ความรู้ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ ทำให้เกิดภาวะติดมือถือ ติดเกม การลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม 2) การขาดการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง เนื่องด้วยสภาพเศรษฐกิจที่เป็นตัวผลักดันให้ผู้ปกครองต้องออกไปทำงานต่างถิ่น 3) คนในชุมชนส่วนใหญ่ยังไม่ตระหนักถึงปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ต กระทั่งพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดของเด็ก 4) โครงสร้างและเครือข่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเชิงรุกในชุมชน (การส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชน)ไม่ต่อเนื่อง 5) หน่วยงานในพื้นที่ยังไม่สามารถกำกับดูแลการให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชนได้ 6) ขาดการติดต่อสื่อสารเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจร่วมกันนำพื้นที่

แนวทางการจัดทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ การจัดทำคู่มือส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ กิจกรรมซึ่งความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน และเป็นคู่มือการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ในการพัฒนายุคไทยแลนด์ 4.0 ของชาติ โดยกำหนดชื่อคู่มือว่า “อ่าน คิด รู้เท่าทัน ICT” กิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ ได้กำหนดแนวทางกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะด้านวิชาการ ทักษะทางสังคม ความรู้อื่นๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตให้เด็กและเยาวชน และกิจกรรมที่เกี่ยวกับการป้องกันแก้ไขพฤติกรรม การรู้เท่าทันสื่อ การเสริมภูมิคุ้มกัน นอกจากนี้ยังบูรณาการความรู้ให้ครอบคลุมทุกกลุ่มอายุทั้งเด็กและเยาวชน วัยผู้ใหญ่ โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้เกิดองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์

2.3. ชั้นสังเกตการณ์ (Observe)

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้วิธีสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมโดยบันทึกการปฏิบัติงาน

สถานการณ์พฤติกรรม ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้วยภาพถ่าย เครื่องบันทึกเสียงและแบบบันทึกการสังเกตในขณะที่การวิจัยดำเนินการอยู่ การสังเกตนี้จะรวมถึงการรวบรวมผลการปฏิบัติด้วยตาเห็นการโต้ตอบ และสอบถาม

พบว่า กลไกในการดำเนินงานและวิธีการบูรณาการกับหน่วยงานต่างๆในพื้นที่ จะเน้นการดำเนินงานโดยอาศัยความร่วมมือของ ชุมชนและภาคีเครือข่าย โดยมีองค์กรที่มีส่วนร่วมบูรณาการ ดังนี้ ภาคประชาชน ที่ประกอบด้วยตัวแทนผู้ปกครอง ตัวแทนกลุ่มเด็กและเยาวชน ผู้นำสภาเด็กและเยาวชน ทำหน้าที่ให้ความเห็นในการร่างคู่มือตามความต้องการและสถานการณ์ของพื้นที่ สถาบันวิชาการทั้งในและนอกพื้นที่ ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โรงเรียนในชุมชนรวมถึงการศึกษานอกโรงเรียน เพื่อระดมความคิดเห็นในการสร้างคู่มือให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์กรภาคเอกชน มูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชนฯ สนับสนุนประสานเชื่อมโยงเครือข่ายเด็กและผู้ปกครองในพื้นที่ จัดกิจกรรมบูรณาการร่วมกับโครงการของอาสาสมัครจากหน่วยเครือข่าย นักวิจัยในพื้นที่ ผู้นำองค์กร บุคลากรของ ทต.บ้านค้อ เป็นพี่เลี้ยงใน

การดำเนินงาน ประสาน แลกเปลี่ยนประสบการณ์จากการเข้าร่วมภาคีเครือข่ายเด็กและเยาวชนของจังหวัด

2.4 ชั้นสะท้อนผล (Reflection)

ในชั้นตอนสะท้อนผลนี้ ผู้วิจัยนำบันทึกการปฏิบัติงานมารวมกันวิเคราะห์ ประเมินผล เพื่อทราบปัญหาของการปฏิบัติงาน และกระบวนการแก้ไข โดยผ่านการอภิปรายปัญหา ซึ่งจะเป็นแนวทางของการพัฒนาและเป้นพื้นฐานข้อมูลนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนาวางแผนและปฏิบัติต่อไป

เนื่องจากหน่วยงานการประสานความร่วมมือในพื้นที่ที่มีกิจกรรมการดำเนินงาน โครงการต่างๆ หลายโครงการ และหลายหน่วยงานที่ลงพื้นที่ ทำให้เกิดปัญหาในการเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันบ้างในเรื่องของเวลา ซึ่งต้องประสานผ่านเครือข่ายออนไลน์ อีกทั้งแนวทางการดำเนินงานของแต่ละภาคส่วนที่มีบทบาทต่างกัน จากการสนทนากับคณะทำงาน พบว่า คณะทำงานหรือตัวแทน หน่วยงานจะเข้าไปพูดคุย อธิบายให้แต่ละหน่วยเข้าใจถึงการทำงานที่สามารถบูรณาการส่งเสริมกันได้ ในช่วงแรกของการทำความเข้าใจค่อนข้างจะลำบากพอสมควร แต่เมื่อความร่วมมือหรือการดำเนินงาน ร่วมกันครั้งแรกเกิดขึ้นก็จะเป็นการพิสูจน์ถึงความตั้งใจของหน่วยงานและผลดีที่ได้จากการทำงาน ร่วมกัน จะก่อให้เกิดความไว้วางใจ เชื่อใจต่อกันทำให้การทำงานในระยะต่อมาจึงเริ่มสะดวกขึ้น จนเกิดเป็นสายสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างองค์กร ชุมชน และเกิดเป้าหมายเดียวกัน ในการทำงาน

กระบวนการ PAOR ดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจะกระทำตามโอกาสที่เหมาะสมแต่ต่อเนื่อง เพื่อสรุปเป็นผลการพัฒนาโครงการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลวัตถุประสงค์ที่ 3 นำกลไกไปสู่การปฏิบัติและ ประเมินผลกลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การสังเคราะห์องค์ความรู้การนำกลไกไปสู่การปฏิบัติและประเมินผล กลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้วิจัยได้ ดำเนินการดังนี้

ปฏิบัติการที่ 3 ประเมินผลการพัฒนาร่วมกับชุมชน

การประเมินผลการพัฒนาแบบแผน 2 ส่วนดังนี้

3.1 ประเมินผลกระบวนการขั้นตอนการพัฒนา ได้แก่ ประสิทธิภาพในการทำงาน ร่วมกัน ความเต็มใจในการปฏิบัติงาน ความสามารถในการสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ การปฏิบัติตาม ขั้นตอนโดยสร้างแบบสังเกต การมีส่วนร่วมในการพัฒนาโครงการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

จากการวิเคราะห์กระบวนการดำเนินการ พบว่า ปัจจัยเงื่อนไขแห่งความสำเร็จ ปัญหา อุปสรรคในการสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยี

สารสนเทศ พบว่า 1) นโยบายของผู้บริหารและความต้องการของชุมชนที่มีความสอดคล้องตรงกัน นโยบายการพัฒนาของผู้บริหารที่เน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน ท่ามกลางปัญหาที่เกิดขึ้นกับคนในชุมชนทุกเพศทุกวัย การพัฒนาที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน หน่วยงาน องค์กรและสภาเด็กและเยาวชนในการเสนอปัญหาความต้องการการมีส่วนร่วมในการพิจารณาแผนการพัฒนาผ่านกระบวนการประชาคม การมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกกิจกรรม การร่วมตรวจสอบและประเมินผลอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการจากการ ประชาสัมพันธ์ขององค์กรและการบอกกล่าวในงานประชุม งานประชาคม หรืองานพิธีของชุมชน นอกจากนี้ยังมีการสะท้อนผลการดำเนินงานเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จต่อไป 2) แนวปฏิบัติที่ชัดเจน ในกระบวนการพัฒนาจำเป็นจะต้องสร้าง ข้อตกลงร่วมกันของคนในชุมชน ในการสร้างข้อตกลงดังกล่าวอาศัยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายในชุมชนพิจารณาให้ความเห็นชอบ หรือปรึกษาพิจารณาและยึดถือเป็นแนวปฏิบัติร่วมกัน แม้ว่า การดำเนินงานในช่วงแรกชาวบ้านบางส่วนจะรู้สึกต่อต้าน ไม่ให้ความร่วมมือ ไม่เสียสละเวลาอยู่บ้าง แต่เมื่อดำเนินการต่อไปเรื่อยๆ เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นกับลูกหลานในครอบครัว ชุมชนและท้ายที่สุดชาวบ้านเหล่านั้นก็เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น 3) ภาครัฐเครือข่ายในการพัฒนา ภาครัฐเครือข่ายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการพัฒนา เด็กและเยาวชนของพื้นที่ ประกอบด้วยเครือข่ายในแนวคิดที่มีบทบาทในเชิงนโยบาย ได้แก่ หน่วยงานต้นสังกัดในระดับตำบล อำเภอและจังหวัด และเครือข่ายในแนวนอน ได้แก่ องค์กรหน่วยงานในชุมชนที่มีส่วนช่วยเหลือ สนับสนุนในการพัฒนาเด็กและเยาวชน เช่น การดำเนินโครงการสภาเด็กและเยาวชนมีหน่วยงาน เครือข่ายที่เกี่ยวข้อง คือ สถานีอนามัย โรงเรียน กำนันและผู้ใหญ่บ้าน มูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชนฯ เครือข่ายต่างๆ เหล่านี้มีหน้าที่สนับสนุนการทำงานในด้านต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วง นอกจากเครือข่ายที่กล่าวถึงแล้วการขยายตัวของเครือข่ายเพื่อเชื่อมประสานเพิ่มความเข้มแข็งของเครือข่ายก็มีความสำคัญ สภาเด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการดำเนินงานพัฒนาศักยภาพของกลุ่มที่นำสู่ความสำเร็จและความเข้มแข็งในการดำเนินงานอย่างยั่งยืน 4) แนวทางการขยายผลในระยะต่อไป มีแนวคิดที่จะขยายการทำงานต่อไป โดยขยายโครงการที่เป็นประโยชน์อย่างต่อเนื่อง ทั้งทางตรงและทางอ้อมให้ครอบคลุมพื้นที่ และครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ที่สามารถสร้างเครือข่ายการเรียนรู้กับองค์กรพร้อมกับเสริมเครือข่ายการเรียนรู้ให้แข็งแรงมากขึ้น

3.2 ประเมินผลการพัฒนา ได้แก่

- ประเมินการบรรลุเป้าหมาย จากการได้มาซึ่ง คู่มือ “อ่าน คิด รู้เท่าทัน ICT” กิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อที่มีประสิทธิภาพ สามารถต่อยอด บูรณาการลงสู่การจัดกิจกรรมขยายผลเครือข่ายเด็กและเยาวชนในพื้นที่ได้

พบว่า องค์กรประกอบของกระบวนการเรียนรู้ คู่มือ “อ่าน คิด รู้เท่าทัน ICT” กิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ 1) องค์กรความรู้/เนื้อหาของความรู้ที่นำมาใช้ในการจัดทำคู่มือพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ มีลักษณะบูรณาการ เป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาด้านส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อ การใช้งานไอซีที กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ 2) กิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ได้แก่ การจัดเวทีประชาคมเพื่อรับฟังปัญหาและข้อคิดเห็นของชุมชนในการพัฒนาเด็กและเยาวชน สร้างคู่มือให้ความรู้การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยสามารถนำไปต่อยอดจัดการอบรม ค่าๆ ได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ 3) แหล่งความรู้/ฐานการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้มีทั้งแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น ศาลาประชาคมหรือศาลากลางบ้านของแต่ละหมู่บ้าน วัด หอประชุมของ ทต. ศูนย์องค์กรต่างๆ ที่จัด ตั้งขึ้นในชุมชนรวมทั้งหน่วยงานภาครัฐที่ให้การสนับสนุน และแหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติใน ชุมชน นอกจากนั้น ยังมีแหล่งเรียนรู้ภายนอกชุมชน เช่น การศึกษาดูงานแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของสภาเด็กและเยาวชนในโอกาสต่างๆ 4) กลไกส่งเสริมการเรียนรู้ในพื้นที่ มีการรวมกลุ่มทางด้านเศรษฐกิจ และกลุ่มทางสังคม ในการดำเนินงานเน้นการสร้างภาคีเครือข่ายกับกลุ่มและองค์กร ทั้งภายในชุมชน เช่น วัด โรงเรียน ชุมชน ส่วนเครือข่ายภายนอกชุมชน เช่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย มูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชนฯ และสภาเด็กและเยาวชนของ เป็นต้น การประสานความร่วมมือในการ พัฒนา นอกจากเป็นการสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่ม องค์กร และคนในชุมชนแล้วยังเป็นกลไก ส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชนได้

- ประเมินความคิดเห็นของผู้มีส่วนร่วมในการพัฒนาโดยใช้การสัมภาษณ์ ใช้การ นำเสนอข้อมูลและการถอดบทเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

จากการ สัมภาษณ์บทเรียนในการพัฒนาเด็กและเยาวชน กระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนเกิดจากวิสัยทัศน์การพัฒนาของผู้นำองค์กรส่วนท้องถิ่น ที่เน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนทุกเพศทุกวัย เน้นการทำงานเพื่อแก้ไขในทุกมิติ และเน้นการทำงานโดยอาศัยการมีส่วนร่วมขององค์กร หน่วยงานและชุมชนในการแก้ไขปัญหาแบบบูรณาการ พบว่า องค์กรประกอบของกระบวนการเรียนรู้ในพื้นที่ มีดังนี้ 1) กระบวนการเรียนรู้ของคณะผู้บริหารองค์กร ส่วนท้องถิ่น และบุคลากรขององค์กรส่วนท้องถิ่น เรียนรู้ในเรื่องเป็นผู้นำและผู้สนับสนุนในการสร้างความตระหนักแก่ชุมชน การจัดทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน การดำเนินตามแผน การลงมือปฏิบัติ และการประเมินผล การเรียนรู้ในเรื่องการทำงานร่วมกับกลุ่มเด็กและเยาวชนและชุมชน เช่น การเรียนรู้ในเรื่องผู้ดำเนินงานและผู้สนับสนุนการดำเนินงาน เป็นต้น 2) กระบวนการเรียนรู้ของกลุ่ม องค์กร หน่วยงานในชุมชน ในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในการการพัฒนาเด็กและเยาวชน ตั้งแต่การสร้าง ความตระหนักการจัดทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน การดำเนินตามแผน การลงมือปฏิบัติและ ร่วมประเมินผล ร่วมรับผลจากการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นแก่ชุมชน 3) กระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มเด็ก และเยาวชน เด็กและเยาวชนในพื้นที่เกิดการรวมกลุ่มกันในการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถเป็นพลังในการขับเคลื่อนกลไกอย่างต่อเนื่องและ ยั่งยืน มีทักษะการดำรงชีวิตมีภูมิคุ้มกันในการรู้เท่าทันสื่อ ทำให้เด็กและเยาวชนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มี คุณภาพ 4) กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างองค์กรส่วนท้องถิ่น ชุมชนและกลุ่มเด็กและเยาวชน ได้เรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกันจากการดำเนินโครงการต่างๆ และลดช่องว่างระหว่างวัย เข้าใจความ ต้องการของเด็ก จากกระบวนการพัฒนาเด็กและเยาวชนภายใต้การนำของนายกองค์กรส่วนท้องถิ่น และได้รับความร่วมมือจากบุคลากร หน่วยงาน องค์กรชุมชน โดยอาศัยการมีส่วนร่วมของเด็กและ เยาวชน ผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการ พบว่า แต่ละกลุ่มได้รับการเสริมพลังอำนาจ ภาคประชาชน ได้รับทราบถึงสิทธิอำนาจที่พึงจะได้รับ เด็กและเยาวชนได้รับการพัฒนาส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ได้รับทราบถึงสิทธิ หน้าที่ ตามกฎหมายต่างๆ การเปิดเวทีชาวบ้าน เป็นสถานที่ที่ชาวบ้านใช้ในการ พูดคุย ชักถาม ปรึกษาหารือถึงเรื่องราวต่างๆ ในชุมชน นอกเหนือจากเรื่องการพัฒนาเด็กและเยาวชน การพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการเพื่อวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาต่างๆ ที่อยู่ในชุมชนเป็นสิ่งที่ชาวบ้าน

ดำเนินการได้เองอย่างต่อเนื่อง ผลจากการนำเสนอความคิดเห็นร่วมกันผ่านเวทีต่างๆ เหล่านี้ทำให้ชาวบ้านได้ ร่วมกันผลักดันงานอื่นๆของชุมชน เช่น การรวมกลุ่มเพื่อเป็นกลไกในการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน

ปฏิบัติการที่ 4 การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การเขียนรายงานการวิจัยชุมชน โดยความร่วมมือระหว่างทีมผู้วิจัยและนักวิจัยในพื้นที่ ที่รวบรวมข้อมูลเอกสารทางวิชาการ ผลการดำเนินงานโครงการวิจัย เพื่อนำเสนอเป็นแนวปฏิบัติที่ชัดเจน หรือ “นโยบายสาธารณะ” เพื่อเป็นข้อตกลงร่วมกันของคนในชุมชน ทำให้เกิดผลงานอย่างต่อเนื่อง และคืนข้อมูลให้พื้นที่